CONTENIDO

1. INTRODUCCIÓN

DJ Console Mk4 es un controlador de DJ de alto rendimiento que te abre las puertas a las mezclas de música en tu ordenador. Intuitivo y divertido de utilizar, DJ Console Mk4 te permite poner tu propia marca en tu música favorita y compartirla con tus amigos para celebrar fiestas geniales o realizar mezclas creativas.

DJ Console Mk4 incluye una versión hecha a medida del software de mezclas VirtualDJ, compatible tanto con PC como con Mac. Con muchas funciones de mezcla y características útiles, VirtualDJ te ayudará a mezclar como un profesional, de una manera sencilla.

DJ Console Mk4 funciona con archivos de audio digital, incluyendo MP3. Nos gustaría atraer tu atención sobre el hecho de que las creaciones musicales están protegidas por copyright y que deberías cumplir todas las leyes pertinentes. Te animamos encarecidamente a que apoyes a los artistas adquiriendo legalmente sus obras.

2. REQUISITOS MÍNIMOS DEL SISTEMA

PC:

- PC portátil/de sobremesa con procesador Intel Pentium III/Athlon o compatible a 1,5 GHz o superior
- Sistema operativo: Microsoft Windows XP® / Vista® / 7™ (32 o 64 bits)
- 1 GB de RAM
- Puerto disponible alimentado por bus USB: USB 2.0 (recomendado) o USB 1.1
- Auriculares o altavoces amplificados
- Unidad de CD-ROM o DVD-ROM
- Tarjeta gráfica que admita una resolución de 1024 x 768
- Conexión a Internet (muy recomendable) + 100 MB de espacio libre en disco para instalar aplicaciones

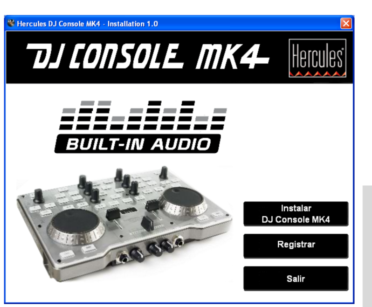
Mac:

- Mac portátil/de sobremesa con procesador a 1,5 GHz (G4, G5, Core Duo Series) o superior
- Sistema operativo: Mac OS 10.5 / 10.6
- 1 GB de RAM
- Puerto disponible alimentado por bus USB: USB 2.0 (recomendado) o USB 1.1
- Auriculares o altavoces amplificados
- Unidad de CD-ROM o DVD-ROM
- Tarjeta gráfica que admita una resolución de 1024 x 768
- Conexión a Internet (muy recomendable) + 100 MB de espacio libre en disco para instalar aplicaciones

3. INSTALACIÓN

3.1. Instalación de controladores y software

Si utilizas un ordenador Mac, antes de insertar el CD-ROM de instalación en el Mac, asegúrate de que tu cuenta de usuario en Mac OS es de Administrador. No instales DJ Console Mk4 con una cuenta de Invitado: la instalación no funcionará, ya que necesitas permisos para escribir en la carpeta **Documents** para instalar el software VirtualDJ.



- Inserta el CD-ROM de instalación en tu lector de CD-ROM.

Aparecerá automáticamente el menú de instalación de DJ Console Mk4.

- Haz clic en **Instalar DJ Console Mk4**.

Si el menú de instalación no se ejecuta automáticamente:

PC:

- Haz doble clic en **Mi PC** (Windows XP) o en **Equipo** (Windows Vista / 7).
- Haz doble clic en el icono del CD-ROM.
- Haz doble clic en el paquete del instalador.

Mac:

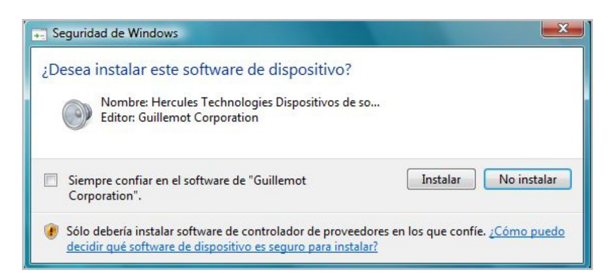
- Abre el **Finder**.
- Haz doble clic en el icono del CD-ROM.
- Haz doble clic en el paquete del instalador.



- Haz clic en la opción de instalar los controladores de DJ Console Mk4 y sigue las instrucciones en pantalla.

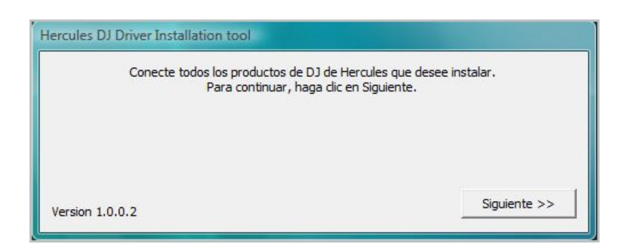
3.1.1. Instalación en Windows 7 / Vista

Una vez que los archivos se han copiado al ordenador, se instalarán los controladores. Windows mostrará tres cuadros seguidos, relacionados con la instalación de los distintos componentes.



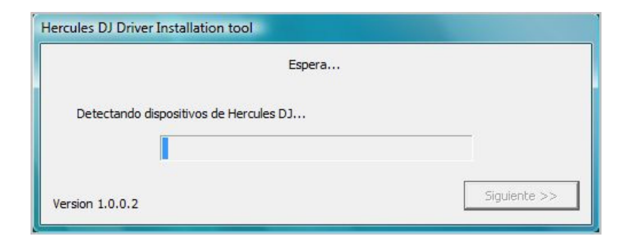
- Acepta la instalación del software en cada uno de esos cuadros para proceder con la instalación.

Aparecerá un cuadro de diálogo que te pedirá que conectes DJ Console Mk4 al puerto USB del ordenador.



- Conecta DJ Console Mk4 al puerto USB del ordenador y, a continuación, haz clic en **Siguiente**.

El ordenador detectará automáticamente DJ Console Mk4 y terminará la instalación de los controladores necesarios.



Ten en cuenta que la instalación de los controladores puede llevar algo de tiempo, dependiendo del rendimiento del ordenador. Deja que el procedimiento de instalación siga su curso y sigue las instrucciones en pantalla.

Se te notificará cuando la instalación haya terminado.

El icono de DJ Console Mk4 aparecerá en la barra de tareas de Windows, junto al reloj, para indicar que DJ Console Mk4 está instalado y listo para ser utilizado:



Ten en cuenta que, en Windows 7, debes hacer clic en la barra de tareas de Windows para aceptar que el icono de DJ Console Mk4 se muestre en la barra de tareas.

Se te notificará cuando la instalación haya terminado.

Ahora deberías instalar el software de mezclas VirtualDJ DJC Edition en tu ordenador:



- En el menú de instalación, haz clic en **Instalar VirtualDJ DJC Edition** y sigue las instrucciones de la pantalla.

El software se instalará en el ordenador. Cuando la instalación haya terminado, el icono de VirtualDJ aparecerá en el escritorio.

- Haz doble clic en el icono de VirtualDJ e introduce el número de serie de VirtualDJ y, a continuación, haz clic en **Aceptar**. El número de serie de VirtualDJ está indicado en una pegatina con un código de barras que se encuentra en la cara inferior de DJ Console Mk4. El número de serie de VirtualDJ tiene el siguiente formato: XXXX-XXXX-XXXXX/Mk4.

Para obtener más información sobre la configuración de DJ Console Mk4, consulta el capítulo <u>5. El panel de control de DJ Console Mk4</u>.

ENGLISH FRANÇAIS DEUTSCH NEDERLANDS ITALIANO ESPAÑOL

3.1.2. Instalación en Windows XP

Una vez que los archivos se han copiado al ordenador, se instalarán los controladores.

Aparecerá un cuadro de diálogo que te pedirá que conectes DJ Console Mk4 al puerto USB del ordenador.



- Conecta DJ Console Mk4 al puerto USB del ordenador y, a continuación, haz clic en **Siguiente**.

El ordenador detectará automáticamente DJ Console Mk4 y terminará la instalación de los controladores necesarios.



NOTA: ***No interactúes*** *con ninguna de las ventanas de detección de hardware de Windows que pueden aparecer durante el proceso de instalación; dichas ventanas desaparecerán en breve por sí solas.*

Ten en cuenta que la instalación de los controladores puede llevar algo de tiempo, dependiendo del rendimiento del ordenador. Deja que el procedimiento de instalación siga su curso y sigue las instrucciones en pantalla.

Se te notificará cuando la instalación haya terminado.

El icono de DJ Console Mk4 aparecerá en la barra de tareas de Windows, junto al reloj, para indicar que DJ Console Mk4 está instalado y listo para ser utilizado:

Ahora deberías instalar el software de mezclas VirtualDJ DJC Edition en tu ordenador:



- En el menú de instalación, haz clic en **Instalar VirtualDJ DJC Edition** y sigue las instrucciones de la pantalla.

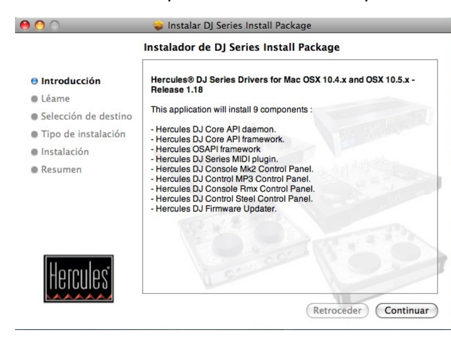
El software se instalará en el ordenador. Cuando la instalación haya terminado, el icono de VirtualDJ aparecerá en el escritorio.

- Haz doble clic en el icono de VirtualDJ e introduce el número de serie de VirtualDJ y, a continuación, haz clic en **Aceptar**. El número de serie de VirtualDJ está indicado en una pegatina con un código de barras que se encuentra en la cara inferior de DJ Console Mk4. El número de serie de VirtualDJ tiene el siguiente formato: XXXX-XXXX-XXXXX/Mk4.

Para obtener más información sobre la configuración de DJ Console Mk4, consulta el capítulo 5. El panel de control de DJ Console Mk4.

3.1.3. Instalación en Mac

Se mostrará una ventana de bienvenida que te informará de lo que se instalará.

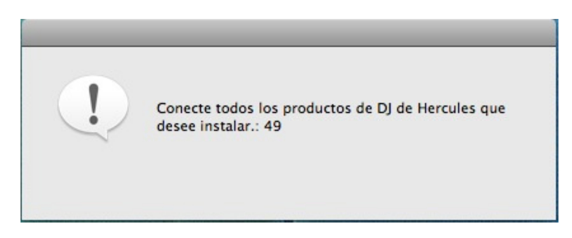


- Sigue las instrucciones de la pantalla.

Puede que necesites introducir tu contraseña para continuar si es necesario el acceso de Administrador en el sistema.

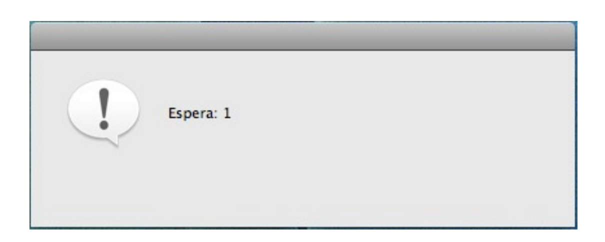
Una vez que los archivos se han copiado al ordenador, se instalarán los controladores.

Aparecerá un cuadro de diálogo que te pedirá que conectes DJ Console Mk4 al puerto USB del ordenador.



- Conecta DJ Console Mk4 al puerto USB del ordenador.

El ordenador detectará automáticamente DJ Console Mk4 y terminará la instalación de los controladores necesarios.



Ten en cuenta que la instalación de los controladores puede llevar algo de tiempo, dependiendo del rendimiento del ordenador. Deja que el procedimiento de instalación siga su curso y sigue las instrucciones en pantalla.

Se te notificará cuando la instalación haya terminado.

El icono de DJ Console Mk4 aparecerá en el escritorio, para indicar que DJ Console Mk4 está instalado y listo para ser utilizado:



Ahora deberías instalar el software de mezclas VirtualDJ DJC Edition en tu ordenador:



- En el menú de instalación, haz clic en **Instalar VirtualDJ DJC Edition** y sigue las instrucciones de la pantalla.

El software se instalará en el ordenador.

- Para ejecutar el software VirtualDJ en tu Mac, dirígete a **Applications** y, a continuación, selecciona **VirtualDJ**.

- Introduce el número de serie de VirtualDJ y, a continuación, haz clic en **Aceptar**. El número de serie de VirtualDJ está indicado en una pegatina con un código de barras que se encuentra en la cara inferior de DJ Console Mk4. El número de serie de VirtualDJ tiene el siguiente formato: XXXX-XXXX-XXXXX/Mk4.

Para obtener más información sobre la configuración de DJ Console Mk4, consulta el capítulo 5. El panel de control de DJ Console Mk4.

3.2. Conexión y desconexión de DJ Console Mk4

DJ Console Mk4 se puede utilizar conjuntamente con otra tarjeta de sonido, tanto interna como externa, sin crear conflictos en el ordenador.

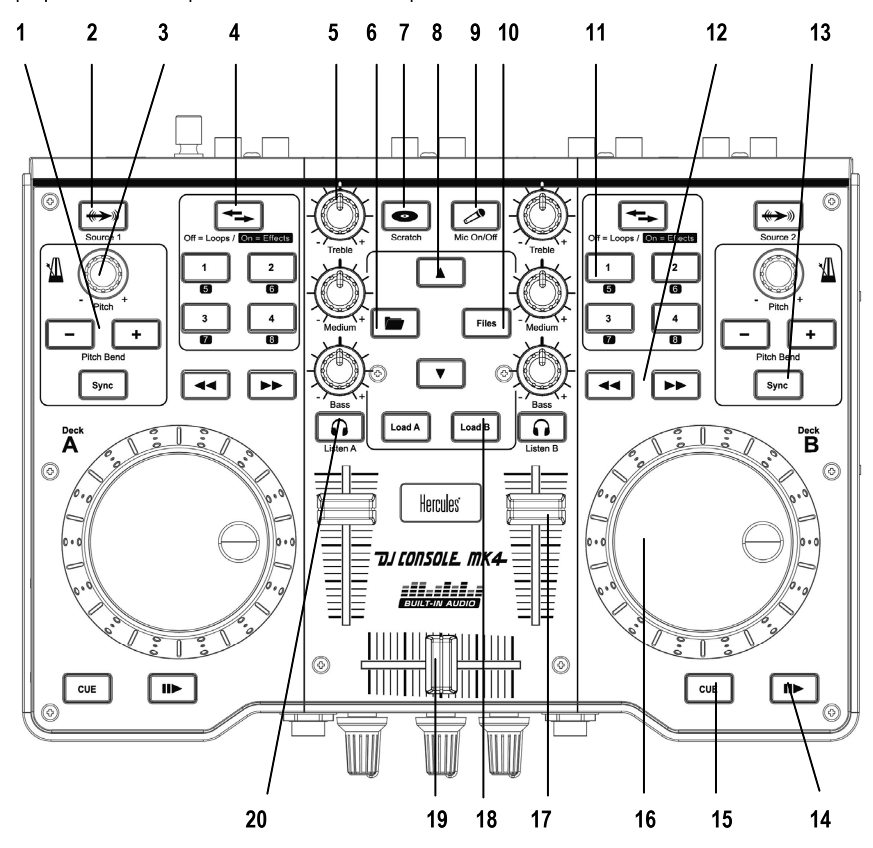
⚠ Ten en cuenta que, en los sistemas operativos de Windows, cuando conectes DJ Console Mk4, se convertirá en la tarjeta de sonido predeterminada del sistema. La tarjeta de sonido definida previamente como la tarjeta de sonido predeterminada volverá a serlo cuando desconectes DJ Console Mk4.

Por lo tanto, una vez que esté correctamente instalada, puedes conectar y desconectar DJ Console Mk4 en cualquier momento, incluso con el ordenador encendido, gracias a su función de conexión en caliente USB (aunque nunca debes hacerlo cuando DJ Console Mk4 esté reproduciendo o grabando música, pues de lo contrario la aplicación se cerrará y mostrará un mensaje de error).

4. PERSPECTIVA GENERAL

4.1. El panel superior

DJ Console Mk4 incorpora diversos controles que te permiten interactuar con el software de DJ. Hay dos grupos de esos controles, ya que las secciones izquierda y derecha de DJ Console Mk4 corresponden cada una a un deck distinto en las aplicaciones de software de DJ. Más abajo se proporcionan descripciones de las funciones predeterminadas de cada control.



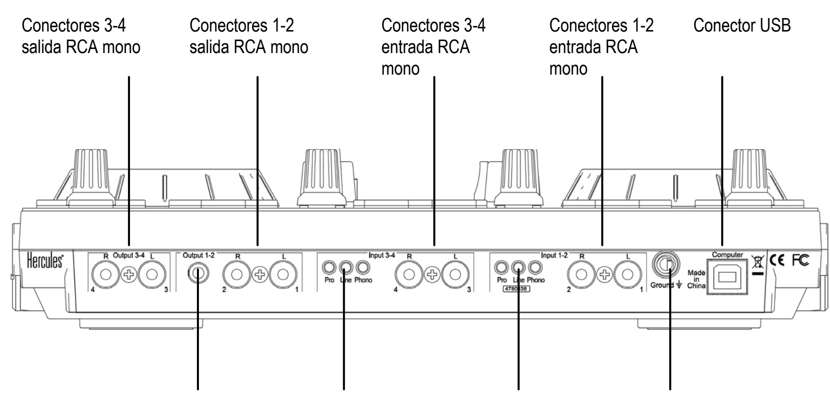
1. **1.** Disminuye (-) o aumenta (+) la velocidad de la pista (el pitch) para mezclar con precisión
2. **2.** Pulsa para alternar entre los archivos de audio de ordenador o una fuente de audio externa en el deck correspondiente
3. **3.** Codificador de pitch: ajusta la velocidad de reproducción de la pista en el deck
4. **4.** Botón Shift: pulsa para alternar entre el control de bucles o efectos (cuando el botón no está encendido, están activados los bucles; cuando el botón está encendido, están activados los efectos)

5. Corta o impulsa las frecuencias de Agudos/Medios/Bajos
6. Botón Folder: examina el directorio superior
7. Habilita o deshabilita el modo de scratching
8. Se mueve hacia arriba (▲) o abajo (▼) por los archivos
9. Activa o desactiva el micrófono
10. Botón Files: examina la carpeta seleccionada actualmente
11. Botones 1-2-3-4: en el modo de bucle, aplican bucles en 1, 2, 4 y 8 beats respectivamente; en el modo de efectos, aplican el efecto correspondiente (en el modo de efectos, los botones se convierten en 5-6-7-8)
12. Rebobinado y avance rápido: exploración rápida del interior de la pista de audio
13. Sincroniza el beat con el beat de la pista del deck opuesto
14. Reproduce/Pausa la pista
15. Define un punto de entrada (marca la posición en la pista)
16. Jog wheel estilo vinilo
17. Fader de volumen para el deck correspondiente
18. Carga la pista seleccionada en el deck correspondiente
19. Cross fader para mezclar de forma perfecta y sin saltos los 2 decks
20. Activa la escucha previa en auriculares en el deck correspondiente

Éstas son descripciones de las funciones predeterminadas de DJ Console Mk4 en el software VirtualDJ, que pueden variar según la aplicación que estés utilizando.

4.2. El panel trasero

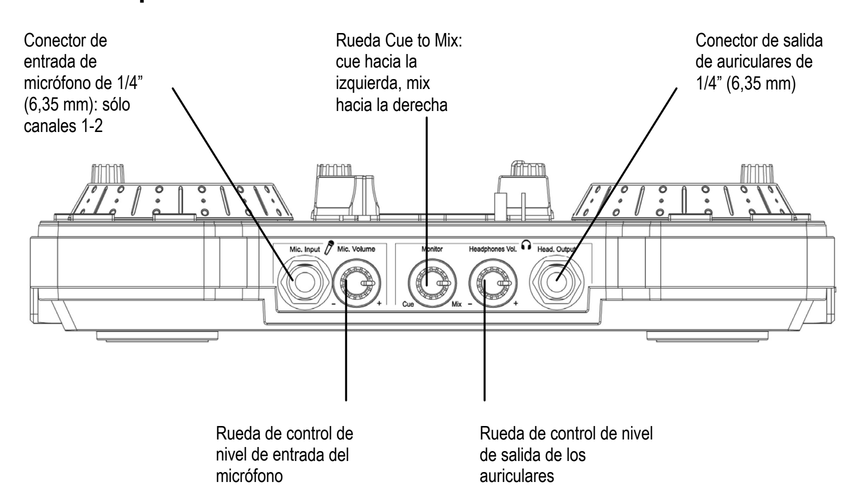
DJ Console Mk4 tiene un conector USB en su panel trasero, que te permite conectarlo a tu ordenador. Como DJ Console Mk4 se alimenta por el bus USB, no necesita fuente de alimentación externa.



LED indicadores de nivel de entrada: Estos LED muestran el nivel de entrada de las entradas correspondientes (nivel de phono = naranja; nivel de línea de consumo = rojo; nivel de línea pro = azul; nivel de línea avanzado = azul).

Al conectar un micrófono, el micrófono sólo se puede utilizar en los canales de entrada 1-2 (consulta la descripción del panel frontal a continuación). Al seleccionar la entrada de micrófono para las entradas 1-2 en el panel de control del software de DJ Console Mk4, todos los LED indicadores del nivel de entrada de las entradas 1-2 en el panel trasero del dispositivo están apagados, lo que indica que el micrófono está habilitado. Para obtener más información sobre la selección de los niveles de entrada para las entradas 1-2 y 3-4, consulta el capítulo 5.3.1. Configuración general del panel de control.

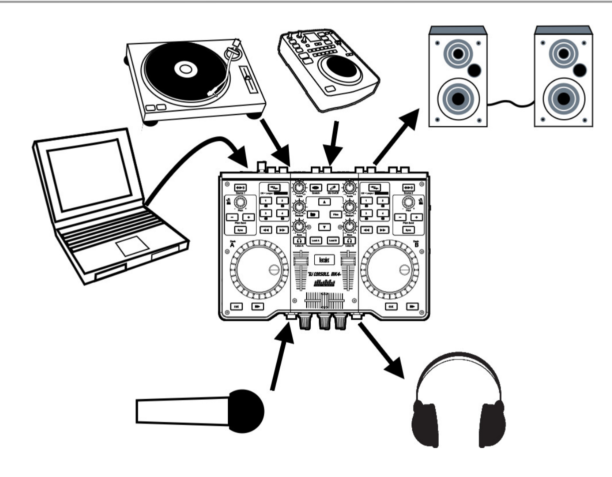
4.3. El panel frontal



Rueda Cue to Mix: Esta rueda se utiliza para seleccionar lo que vas a oír en los auriculares (cuando se gira hacia la izquierda, oyes la pista siguiente que vas a introducir; cuando se gira hacia la derecha, oyes la mezcla que se está reproduciendo para el público).

Ten en cuenta que la rueda Cue to Mix sólo es una función de software (y no una función de hardware). Esto quiere decir que cuando estás utilizando el software VirtualDJ, la rueda funciona según se ha descrito anteriormente; mientras que si no estás utilizando el software de DJing, esta rueda no tendrá ninguna función.

Auriculares: Al utilizar auriculares, se asignan a los canales 3-4 de forma predeterminada; sin embargo, también puedes asignarlos a los canales 1-2 en su lugar. Para obtener más información, consulta el capítulo 5.3.4. Pestaña Avanzado.



ENGLISH
FRANÇAIS
DEUTSCH
NEDERLANDS
ITALIANO
ESPAÑOL

4.4. La máscara y la submáscara del panel superior

DJ Console Mk4 incorpora una máscara rígida y totalmente transparente (hecha de plástico duro y claro, sin marcas de ningún tipo) ya instalada en su panel superior.

En el embalaje de DJ Console Mk4 también se incluye una submáscara flexible (con un gran gráfico rojo de "Mk4" impreso), dentro de un sobre de papel. Esta submáscara flexible se puede instalar debajo de la máscara rígida:

- Para personalizar DJ Console Mk4 con el llamativo gráfico de la submáscara.
- Si utilizas software de DJ profesional (aparte del software VirtualDJ incluido) con las distintas funciones mapeadas en los controles del panel superior de DJ Console Mk4, puedes utilizar un marcador de CD para escribir las nuevas funciones directamente en la submáscara, ya sea encima o debajo del control en cuestión. Se trata de una forma práctica de que recuerdes tu nueva configuración de asignación de controles.

Ten en cuenta que la submáscara flexible se debe instalar **DEBAJO de la máscara rígida transparente, ¡Y NO ENCIMA DE ELLA!**

Para instalar la submáscara flexible debajo de la máscara rígida transparente, sigue estos pasos (que se muestran en los diagramas que hay después de la lista de pasos):

1. Quita con cuidado las 11 tapas del panel superior de DJ Console Mk4 (6 tapas de rueda de EQ, 2 tapas de rueda de pitch, 3 tapas de fader).
2. Con un destornillador (no incluido) de punta Phillips (de estrella), quita los 10 tornillos del panel superior de DJ Console Mk4, sujetando la máscara rígida transparente.
3. Quita con cuidado la máscara rígida transparente del panel superior de DJ Console Mk4.

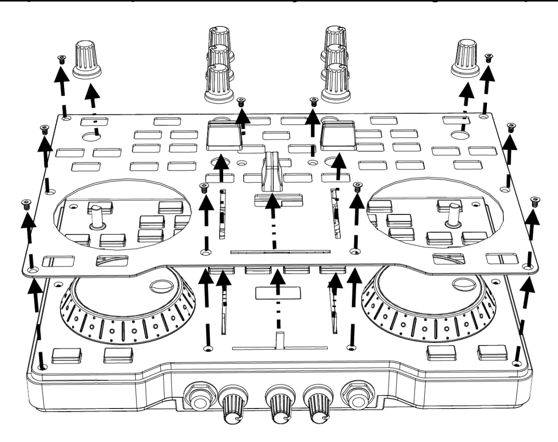
4. Coloca y ajusta la submáscara flexible con el gráfico rojo de “Mk4” sobre el panel superior de DJ Console Mk4, hasta que quede perfectamente encajada.

5. Pon la máscara rígida transparente encima de la submáscara en el panel superior de DJ Console Mk4.

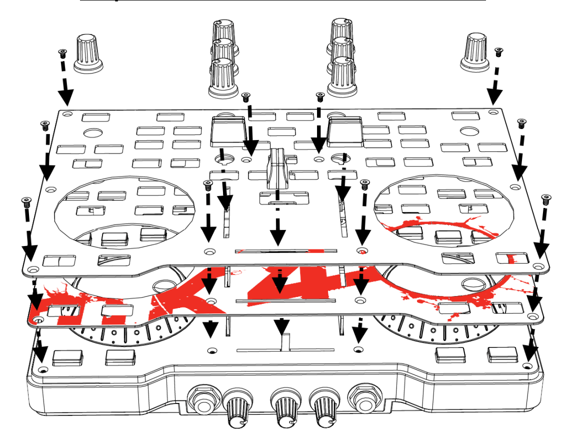
6. Vuelve a colocar y a apretar los 10 tornillos que sujetan la máscara rígida transparente. **¡Ten cuidado de no apretar demasiado los tornillos, para evitar que se raje la máscara rígida transparente!**

7. Vuelve a colocar con cuidado las 11 tapas en el panel superior de DJ Console Mk4 (6 tapas de rueda de EQ, 2 tapas de rueda de pitch, 3 tapas de fader).

Cómo quitar las tapas, los tornillos y la máscara rígida transparente:



Cómo volver a colocar la máscara rígida transparente, los tornillos y las tapas después de instalar la submáscara flexible:



5. EL PANEL DE CONTROL DE DJ CONSOLE MK4

5.1. Acceso al panel de control en PC

Un icono que representa a DJ Console Mk4 aparecerá en el lado derecho de la barra de tareas, junto al reloj: . Para ejecutar el panel de control de DJ Console Mk4, basta con hacer clic izquierdo en el icono.

En Windows, este icono consolida todos los productos de DJ de Hercules que tengas instalados en el sistema. Puedes seleccionar el panel de control de DJ Console Mk4 haciendo clic derecho en el icono y eligiendo **Select Device (Seleccionar dispositivo)**.

Al hacer clic derecho en el icono, también puedes optar por abrir el panel de control (una alternativa a hacer clic izquierdo en el icono de la barra de tareas como se describió anteriormente), obtener información de hardware sobre DJ Console Mk4, comprobar actualizaciones de DJ Console Mk4, o salir del panel de control. Ten en cuenta que para buscar actualizaciones debes tener una conexión activa a Internet.

Para buscar actualizaciones para DJ Console Mk4:

- Haz clic derecho en el icono de DJ Console Mk4 en la barra de tareas y selecciona **Check for updates (Comprobar actualizaciones)**.
- Si tu sistema te lo pidiese, permite que el ordenador acceda al servidor FTP de Guillemot.

Si no hay disponible ninguna versión nueva, aparecerá un mensaje indicando que ya tienes instalada la última versión. Si hubiese una nueva versión disponible, se descargará y la instalación se ejecutará automáticamente.

- Sigue las instrucciones en pantalla para instalar la actualización de DJ Console Mk4.

5.2. Acceso al panel de control en Mac

- Accede al panel de control haciendo doble clic en el icono en el escritorio.

5.3. Utilización del panel de control de DJ Console Mk4

El panel de control te permite gestionar diversas configuraciones de DJ Console Mk4. En las secciones siguientes se explicarán las distintas funciones del panel de control, así como las diferencias existentes entre las versiones de PC y Mac.

5.3.1. Configuración general del panel de control

PC **Mac**





- **Canales de salida**: Hay 2 conjuntos de deslizadores de software (1-2, 3-4), que funcionan como controles del volumen principal de las salidas correspondientes. Puedes modificar el balance (izquierda/derecha) con la rueda balance de la parte superior de cada conjunto de deslizadores de canales de salida. Puedes hacer clic en el icono del eslabón de debajo de los deslizadores para deshabilitar/habilitar el movimiento conjunto de los deslizadores, en contraposición a cada uno independiente. También puedes silenciar las salidas haciendo clic en el icono de volumen que hay debajo del icono del eslabón.

- **Canales de entrada**: Puedes seleccionar el nivel de entrada apropiado para los canales de entrada 1-2 y 3-4: micrófono, nivel de phono, nivel de línea de consumo (-10 dBv), nivel de línea pro (+4 dBu) o nivel de línea avanzado (+8 dBu) para los canales 1-2; y nivel de phono, nivel de línea de consumo, nivel de línea pro o nivel de línea avanzado para los canales 3-4 (por lo tanto, sólo puedes utilizar un micrófono en los canales 1-2, y no en los canales 3-4). Selecciona el nivel de entrada que mejor se corresponda con el nivel de salida de la fuente de audio conectada a los canales de entrada 1-2 y 3-4.

  Ten en cuenta que cuando grabes del micrófono perderás temporalmente el uso de las entradas 1-2. Cuando uses la opción de talkover para el micrófono, tu voz se mezclará por hardware y podrás seguir utilizando las entradas 1-2; sin embargo, no podrás grabar del micrófono con esta configuración.

- **Modo de audio** (sólo Windows, no disponible en Mac): Te permite seleccionar el modo de audio apropiado para las aplicaciones que desees utilizar:

  - **WDM** es el modo de audio estándar de Windows, también llamado DirectSound. Selecciona este modo cuando utilices reproductores multimedia, veas películas, etc.

  - **ASIO** sólo funcionará con programas compatibles con este modo de controlador (para obtener más información, consulta el capítulo 5.3.3. Pestaña **ASIO**).

  VirtualDJ cambia automáticamente al modo ASIO, pero si estás utilizando otros programas, debes cambiar manualmente al modo ASIO antes de ejecutar la aplicación. Sólo puedes cambiar entre modos cuando la reproducción esté detenida.

- **Seleccionar dispositivo** (sólo Mac): Si tienes más de un controlador DJ Console Mk4 conectado al Mac, aquí podrás alternar entre sus paneles de control.

5.3.2. Pestaña **Principal**

- En esta pestaña puedes deshabilitar/habilitar o ajustar el nivel de atenuación de talkover, que es el nivel en el que se reduce la música cuando activas el botón **Mic On/Off** y estás hablando en el micrófono (-6 dB de forma predeterminada).
- En esta pestaña también puedes deshabilitar y volver a habilitar las jog wheels, y definir su sensibilidad.

5.3.3. Pestaña **ASIO** (no disponible en Mac)



"Audio Stream Input/Output" es un protocolo de transferencia de audio multicanal desarrollado por la compañía Steinberg. Permite a distintos programas comunicarse con diferentes tarjetas de sonido y reconocer todas las entradas y salidas disponibles en la tarjeta de sonido, con una latencia breve. DJ Console Mk4 es compatible con ASIO 2.0.

Cuando estés en modo ASIO, puedes cambiar los siguientes ajustes: **Frecuencia de muestreo**, **Tamaño de la muestra** y **Tamaño del búfer ASIO**.

- La configuración predeterminada es de 44.100Hz (44,1 kHz)/modo de 16 bits.
- El parámetro más importante es el tamaño del búfer ASIO. La configuración predeterminada es de 480 (10 ms), que es un buen promedio para la mayoría de los ordenadores. Si te encuentras con problemas de audio (como interferencias o crujidos), aumenta o disminuye el tamaño del búfer ASIO hasta dar con el valor correcto para tu ordenador (no hay valores ideales, ya que todas las configuraciones de los ordenadores son diferentes).
- Los cambios en los parámetros de ASIO sólo se pueden realizar mientras la aplicación no esté funcionando.
- Ten en cuenta que al cambiar al modo de 24 bits, las entradas 3-4 no estarán disponibles.

5.3.4. Pestaña **Avanzado**



- Esta pestaña te permite definir el **Canal MIDI para controles** (1, de forma predeterminada), en caso de que haya algún conflicto entre DJ Console Mk4 y otro dispositivo MIDI. Si tienes más de un dispositivo de Hercules instalado en tu sistema, los números de canal MIDI se asignarán por orden de conexión, es decir, de forma incremental.
- Puedes ajustar la **configuración de cross fader** según tus preferencias (**Curva de BeatMix** de forma predeterminada). Los distintos valores disponibles afectan a la forma en la que funciona el cross fader cuando lo mueves de un lado a otro, en relación a la posición central: dependiendo de cómo mezcles, puedes desear que la acción del cross fader se aplique mucho más bruscamente cuando se mueva desde la posición central (lo que implica que si mueves el cross fader incluso muy poco hacia la izquierda, por ejemplo, el efecto será como si lo hubieses movido todo hacia la izquierda; y lo mismo al moverlo hacia la derecha), o menos bruscamente. Puedes experimentar con las distintas curvas disponibles y cambiar fácilmente de una a otra, en función de la clase de mezcla que estés haciendo en cada momento.
- Los **canales de auriculares** están asignados a los canales de salida 3-4 de forma predeterminada. También puedes asignarlos a los canales de salida 1-2, si lo prefieres.
- La **opción de mezcla hardware 1-2** te permite seleccionar la forma en que se manejará la mezcla hardware en las salidas 1-2: **USB streaming 1-2 (Predeterminado)**, USB streaming 1-2 más micrófono, o USB streaming 1-2 más línea In 1-2.

5.3.5. Pestaña **Acerca de**



- Esta pestaña proporciona toda la información sobre las versiones del paquete, firmware, controlador, mapeado MIDI, API de DJ y panel de control que estás utilizando. Consulta esta información cuando contactes con el soporte técnico.

6. OPCIONES DE SALIDA

Hay disponibles dos tipos de conectores para conectar altavoces: RCA y jack de 1/8" (3,5 mm). Los conectores RCA son salidas mono, cada una de las cuales corresponde a un canal (izquierdo = blanco y derecho = rojo). El conector jack de 1/8" (3,5 mm) es una salida estéreo, que corresponde a dos canales (izquierdo y derecho) en la salida 1-2 solamente.

Selecciona el tipo de conector según el tipo de equipo que vayas a conectar. Normalmente, las salidas 1-2 se utilizarán para la mezcla en directo que se reproduce en la sala, y las salidas 3-4 se utilizarán para hacer escucha previa o para conectar un mezclador externo.

6.1. Conexión de altavoces y/o un mezclador externo a DJ Console Mk4

Con el software VirtualDJ incluido, puedes reproducir tu mezcla para el público en un sistema de alta fidelidad conectado a las salidas 1-2 de DJ Console Mk4, por ejemplo, y hacer escucha previa de las canciones siguientes en las salidas 3-4, mediante tus auriculares o altavoces de escucha previa.

⚠ La versión incluida de VirtualDJ está preconfigurada para utilizar exclusivamente la tarjeta de sonido integrada en DJ Console Mk4. Por ello, no será posible utilizar la tarjeta de sonido estándar de tu ordenador ni los altavoces integrados. Se **DEBE** conectar un par de altavoces a las salidas 1-2 en la parte trasera de DJ Console Mk4.

- Asegúrate de que el equipo de audio de tu ordenador y los demás equipos de audio estén desactivados.

- Conecta tus altavoces principales a las clavijas RCA **Output 1**-**2** (la clavija **1** corresponde al altavoz izquierdo y la clavija **2** al derecho) o a la clavija jack de 1/8” **Output 1**-**2** (3,5 mm).
- Las clavijas RCA Output 3-4 reproducen los mismos canales que se están reproduciendo en los auriculares, y se pueden utilizar para conectar altavoces de escucha previa (que los utilizan los DJ en clubs, por ejemplo, en lugar de los auriculares, cuando están mezclando en una cabina de DJ cerrada y separados del público por una ventana). O, si actualizas el software a VirtualDJ Pro, podrás utilizar las clavijas RCA Output 3-4 para conectar un mezclador externo, y dividir la reproducción con el Deck A reproduciéndose en las salidas 1-2, y el Deck B reproduciéndose en las salidas 3-4.

Tus altavoces y/o mezclador externo ya están preparados para que los utilices con DJ Console Mk4.

6.2. Conexión de auriculares

DJ Console Mk4 incorpora 1 conector de auriculares, en el panel frontal. Los auriculares se asignan a los canales 3-4 de forma predeterminada, pero también se pueden asignar a los canales 1-2 en su lugar (para más información, consulta el capítulo 5.3.4. Pestaña **Avanzado**). La consola se ha diseñado para que funcione con auriculares de DJ (estéreo, impedancia de 16 a 64 ohmios).

7. OPCIONES DE ENTRADA

7.1. Conexión de fuentes de audio externas

DJ Console Mk4 te permite conectar prácticamente cualquier clase de fuente de audio analógica que desees utilizar, incluyendo giradiscos de vinilos. Si actualizas a VirtualDJ Pro (no incluido en este paquete), podrás utilizar incluso CD o discos de vinilo con timecode y controlar los archivos de música guardados en tu ordenador, lo que te proporciona la experiencia de mezcla definitiva y combina lo mejor que ambos mundos (analógico y digital) pueden ofrecer. Ahora ya puedes disfrutar con las mezclas híbridas, que combinan pistas de audio de ordenador en un deck con una fuente analógica conectada al otro deck.

DJ Console Mk4 incorpora 2 entradas de audio estéreo en su panel trasero (2 pares de 2 conectores RCA mono). Define tu tipo de fuente de audio en el panel de control de DJ Console Mk4 – puede ser nivel phono, nivel de línea de consumo (-10 dBv), nivel de línea pro (+4 dBu) o nivel de línea avanzado (+8 dBu) – y no tienes más que conectar la fuente de audio que elijas a los conectores RCA blanco (izquierdo) y rojo (derecho): entradas 1-2 para el Deck A, y entradas 3-4 para el Deck B. Esto te permite reemplazar la pista de audio de ordenador reproducida en el Deck A por la música que se reproduce en las entradas 1-2, y reemplazar la pista de audio de ordenador reproducida en el Deck B por la música que se reproduce en las entradas 3-4.

⚠ Asegúrate de definir tu tipo de fuente de audio (es decir, el nivel de salida correcto para el dispositivo que estés conectando) en el panel de control antes de conectar la fuente de audio, y no después de que la fuente de audio se haya conectado. Si lo haces así, evitarás los posibles problemas de audio en lo referente a sonido distorsionado.

Hasta puedes ecualizar tus fuentes de audio externas y ajustar su volumen, como harías con una pista de audio de ordenador (puedes utilizar las ruedas **Gain** del software VirtualDJ para ajustar el volumen de cada deck). Esto te proporciona una mezcla perfecta y un control completo sobre el sonido de tu mezcla.

Puedes seleccionar el nivel de entrada de cada deck en el panel de control de DJ Console Mk4 (nivel de phono, nivel de línea de consumo, nivel de línea pro, o nivel de línea avanzado), según el nivel de salida del dispositivo que estés conectando. Para obtener más información, consulta el capítulo 5.3.1. Configuración general del panel de control.

⚠ Asegúrate de seleccionar el nivel de entrada apropiado para el dispositivo que estés conectando; de lo contrario, te arriesgas a dañar tu equipo.

Si estás utilizando un giradiscos con un cable de tierra:

- En el panel de control de DJ Console Mk4, selecciona el nivel de entrada **Phono** para el deck en cuestión.
- Conecta el cable de tierra del giradiscos al conector de tierra del panel trasero de DJ Console Mk4. La puesta a tierra ayuda a eliminar las interferencias que se pueden producir en los giradiscos, ofreciéndote un sonido nítido y claro. Puedes conectar 2 cables de tierra de 2 giradiscos al conector de tierra de DJ Console Mk4 sin problemas.

Puedes utilizar los dos botones **Source** de DJ Console Mk4 (**Source 1** para el Deck A, **Source 2** para el Deck B) para controlar la entrada de audio del deck correspondiente. De forma predeterminada, la entrada está asignada a pistas de audio de ordenador: basta con que pulses el botón **Source** para cambiar a la fuente de audio externa. Vuelve a pulsar el botón para deshabilitar la fuente externa y volver al audio de ordenador (consulta el capítulo 8.6. Botones Source).

7.2. Conexión de un micrófono

DJ Console Mk4 incorpora una clavija jack mono de ¼" (6,35 mm) en su panel frontal. Te recomendamos que utilices un micrófono vocal con una impedancia de entre 1 y 64 ohmios. Puedes utilizar el micrófono para hablar por encima de la música y para comunicarte con tu público (mezcla la entrada del micrófono con las salidas de audio 1-2, por ejemplo), o utilizar el micrófono para sustituir la música del Deck A por tu voz.

Pulsa el botón **Mic On/Off** de DJ Console Mk4 para activar o desactivar el micrófono. Puedes utilizar la rueda de volumen para ajustar el volumen de entrada del micrófono.

DJ Console Mk4 incorpora una función de talkover para la entrada de micrófono que reduce automáticamente el nivel de la música que se está reproduciendo para que puedas hacerte oír cuando estás hablando. El nivel de la música se restaura cuando la entrada de micrófono se deshabilita.

Consulta el capítulo 5.3.2 Pestaña **Principal** para obtener más información sobre cómo ajustar la función de atenuación de talkover y utilizar el micrófono.

8. CARACTERÍSTICAS DE DJ CONSOLE MK4

8.1. Jog wheels

Las jog wheels de DJ Console Mk4 emulan a giradiscos de vinilos: al girar una jog wheel puedes hacer scratching o mover el cursor hacia delante o hacia atrás por dentro de las pistas musicales, lo que te permite seleccionar el punto de entrada en el que empezará la reproducción para el público.

Puedes ajustar su sensibilidad mediante el panel de control: puedes mantener la sensibilidad predeterminada o dividirla entre un factor de 2 o 4 para hacerlas aún menos sensibles. Las jog wheels también se pueden deshabilitar mediante el panel de control. Consulta el capítulo 5.3.2. Pestaña **Principal** para obtener más información.

Puedes utilizar el botón **Scratch** para cambiar la función de las jog wheels (el modo de scratching está habilitado de forma predeterminada): pulsa el botón para cambiar a la función de búsqueda, que te permite moverte hacia atrás y hacia delante por dentro de una pista. Vuelve a pulsar el botón para volver a la función de scratching predeterminada.

También puedes utilizar las jog wheels para desplazarte por las listas de música. Al examinar un directorio que contiene montones de archivos de música, basta con que gires la jog wheel mientras mantienes pulsado el botón Arriba o Abajo de la consola para moverte más rápidamente por la lista.

8.2. Faders (deslizadores)

Cross fader

DJ Console Mk4 reproduce 1 pista de música estéreo por deck (2 pistas de música estéreo simultáneamente). El cross fader se mueve entre los decks izquierdo y derecho, lo que permite al DJ ajustar la mezcla entre las 2 pistas.

Poner el cross fader totalmente a la izquierda implica que la mezcla (la música que oye el público) proviene al 100% del deck izquierdo: el público no oye la música que se reproduce en el deck derecho. Poner el cross fader en el centro implica que la música proviene al 50% del deck izquierdo y al 50% del derecho, y así sucesivamente.

2 faders de volumen

El fader de volumen del Deck A controla el volumen de la música que se reproduce en el Deck A, mientras que el fader de volumen del Deck B controla el volumen de la música que se reproduce en el Deck B.

Si cambias el volumen del Deck A o del Deck B podrás ajustar las transiciones entre los 2 decks.

Si el volumen de uno de los decks no es lo bastante alto cuando el deslizador de volumen correspondiente está ajustado a su nivel máximo, basta con que ajustes la rueda **Gain** de ese deck en el software VirtualDJ para aumentar el volumen máximo del deck.

8.3. Botones Reproducir/Pausa y Cue

Estos botones están disponibles para ambos decks en DJ Console Mk4.

- **Reproducir/Pausa**: inicia la reproducción de la música o la pone en pausa en la posición actual de la pista.
- **Cue**: coloca un punto de entrada (un marcador en el que debe empezar la reproducción) en la posición actual de la pista.

8.4. Botones de Rebobinado y Avance rápido

Estos botones, que se encuentran justo encima de la jog wheel de cada deck, te permiten moverte rápidamente por dentro de las pistas de música: pulsa el botón correspondiente para rebobinar o avanzar rápido dentro de una pista (ésta es una forma sencilla de llegar rápidamente al punto exacto que estés buscando en una canción).

8.5. Configuración de pitch

- **2 codificadores de pitch (ruedas):** puedes utilizar los codificadores de pitch para ajustar la velocidad de reproducción de una pista, aumentando o disminuyendo sus BPM (Beats Per Minute), para facilitar el baile ajustando los BPM de las nuevas pistas musicales al de la anterior para que las personas que bailan no tengan que cambiar su ritmo durante la transición de una pista a otra.
- **Pitch Bend** (**-** y **+**): puedes utilizar estos botones para aumentar o disminuir temporalmente la velocidad de reproducción de una pista. Los ajustes realizados de este modo son “elásticos”, ya que sólo son temporales y que dejan de aplicarse cuando se suelta el botón.
- **Sync**: al pulsar este botón se sincroniza la velocidad (BPM) de la música reproducida en el deck correspondiente para igualar los BPM de la música del otro deck.

En general, al ajustar el pitch, cambia la velocidad y el tono de la música: más rapidez implica un tono más alto, y más lentitud un tono más bajo.

8.6. Botones Source

Pulsa los botones **Source 1** o **Source 2** para reemplazar la pista de música de ordenador del Deck A o Deck B, respectivamente, por la fuente de audio conectada a la entrada correspondiente. Vuelve a pulsar el botón para deshabilitar la fuente de audio externa y volver a la pista de música de ordenador.

Asegúrate de seleccionar el nivel de entrada apropiado para el dispositivo que estás conectando; de lo contrario, te arriesgas a dañar tu equipo (para más información, consulta el capítulo 5.3.1. Configuración general del panel de control). Después debes ajustar la ganancia mediante la rueda Gain correspondiente para cada deck en el software VirtualDJ.

8.7. Botón Shift (para bucles/efectos), y botones 1-4

Puedes utilizar el botón Shift (encima de los botones 1/2/3/4 de cada deck) para alternar entre el control de bucles o efectos en el deck correspondiente: cuando el botón no está encendido, los bucles están habilitados (la configuración predeterminada); cuando el botón está encendido, los efectos están habilitados, y los botones se convierten en botones 5/6/7/8. En VirtualDJ puedes utilizar esos botones para aplicar efectos a tu música o hacer bucles en una parte de una pista.

Bucles:

- **Botón 1**: en modo de bucle, define un bucle en 1 beat.
- **Botón 2**: en modo de bucle, define un bucle en 2 beats.
- **Botón 3**: en modo de bucle, define un bucle en 4 beats.
- **Botón 4**: en modo de bucle, define un bucle en 8 beats.

Efectos:

- **Botón 5**: en modo de efectos, aplica el efecto Flanger.
- **Botón 6**: en modo de efectos, aplica el efecto Beatgrid.
- **Botón 7**: en modo de efectos, aplica el efecto FlippinDouble.
- **Botón 8**: en modo de efectos, aplica el efecto Overloop (Windows); y el último efecto utilizado (Mac).

8.8. Botones Load A / Load B

Utiliza estos botones para cargar la pista de música seleccionada en el software VirtualDJ en el Deck A o Deck B, respectivamente.

8.9. Botones Listen A / Listen B

Utiliza los botones **Listen A** o **Listen B** para elegir el deck del que se va a hacer escucha previa en los auriculares, cuando la rueda Cue to Mix esté puesta en la posición **Cue** (sólo uno de esos botones puede estar habilitado en cada momento).

8.10. Botones de exploración: arriba y abajo

Utiliza los botones de arriba y abajo para moverte por carpetas y bibliotecas de música: moverte al directorio/archivo de música anterior (Arriba) o al siguiente (Abajo). Puedes moverte por las listas de música más rápidamente pulsando el botón Arriba o Abajo y girando la jog wheel al mismo tiempo.

8.11. Rueda Cue to Mix

Utiliza la rueda Cue to Mix para ajustar el nivel de la pista que estás introduciendo en relación con la mezcla general en tus auriculares o altavoces de escucha previa. El lado **Cue** de la rotación de la rueda representa el deck seleccionado que vas a introducir, mientras que el lado **Mix** representa la mezcla que se está reproduciendo para el público.

8.12. Ruedas de ecualización

Utiliza las ruedas de ecualización (**Bass**, **Medium** y **Treble**) de cada deck para añadir color a tu música con ajustes personalizados. Por ejemplo:

- Facilitar el baile mejorando los bajos (los bajos proporcionan el tempo para bailar).
- Remezclar canciones aumentando los medios (los medios contienen la voz del cantante) en una pista y mezclándolos con otra pista en el otro deck, en la que hayas recortado los medios.

También puedes manipular los bajos para realizar transiciones entre dos pistas:

- Sincronizar las 2 pistas.
- Recortar los medios y los agudos en ambos decks, para dejar sólo el beat de los bajos.
- Mover el cross fader del primer deck al segundo, mientras restauras los medios y agudos.

9. ASPECTOS BÁSICOS DEL DJING

Para obtener información más detallada sobre cómo utilizar el software de mezclas VirtualDJ incluido, consulta el manual de usuario de VirtualDJ, que se encuentra en el CD-ROM de instalación de DJ Console Mk4 o que se puede descargar del sitio web de Soporte Técnico de Hercules (http://ts.hercules.com).

Lo primero de todo es que te asegures de analizar con el software VirtualDJ los archivos de audio de tu biblioteca de música para determinar los valores de BPM (beats por minuto) de tus pistas. Como la mezcla de pistas musicales implica la sincronización de sus beats mientras dos

canciones se solapan entre sí, tendrás que seleccionar aquellas pistas cuyos valores de BPM sean similares para realizar transiciones perfectas de una pista a la siguiente. De forma alternativa, puedes optar por mezclar una pista con otra cuyo valor de BPM sea la mitad o el doble de su propio valor (60 BPM y 120 BPM, por ejemplo), lo que también creará una transición bastante suave entre las pistas.

Ten en cuenta que el análisis de los archivos para determinar sus valores de BPM en el software VirtualDJ puede tardar algo de tiempo en completarse, especialmente si analizas un gran número de canciones, y que debes hacerlo con antelación a la fiesta, ya que este proceso también consume muchos recursos del sistema de tu ordenador mientras se está realizando. Por lo tanto, te recomendamos que analices todo el contenido de tu biblioteca musical a lo largo de la noche, por ejemplo.

El software VirtualDJ te permite crear “carpetas virtuales”: puedes crear una carpeta virtual haciendo clic en el icono rojo de “carpeta virtual” del software y, a continuación, asignarle un título a la carpeta. Una carpeta virtual contiene una colección de accesos directos a pistas, que te permiten acceder rápidamente a un grupo de pistas que hayas seleccionado, como una lista de reproducción: al arrastrar una pista de audio a una carpeta virtual no se mueve físicamente el archivo a esa carpeta, sino que se crea un acceso directo a donde se encuentra la pista. Ésta es una forma muy práctica de organizar grupos de canciones para tus conjuntos de DJing, y también puedes asegurarte de qué grupos de pistas de tus carpetas virtuales tienen valores de BPM similares entre sí. Puedes utilizar el explorador de archivos del software VirtualDJ para moverte por tus pistas, o utilizar la característica de búsqueda para encontrar pistas específicas y, a continuación, simplemente arrastrarlas y soltarlas en tus distintas carpetas virtuales.

Mientras se está reproduciendo una pista en el Deck A para el público, el DJ pulsa el botón **Listen B** en DJ Console Mk4 y utiliza los auriculares para escuchar y ajustar la siguiente pista que se va a reproducir. El DJ puede realizar ajustes en el pitch de la pista (mediante las ruedas del codificador de pitch y los botones **Pitch Bend**), y asegurarse de que su beat está correctamente alineado con el de la pista que se está reproduciendo en el Deck A. Cuando la pista del Deck A esté llegando a su fin, el DJ empezará a mover el cross fader hacia el Deck B (y también puede utilizar los faders de volumen de cada deck para que contribuyan a la transición), para que el público oiga gradualmente en la mezcla más de lo que se está reproduciendo en el Deck B. El DJ puede ajustar los controles de EQ de cada deck para que las pistas se combinen sin problemas entre sí: por ejemplo, reduciendo las frecuencias de medios y agudos de un deck, para que principalmente se oigan las bajas frecuencias (incluyendo el beat de la canción) en la transición de una canción a la siguiente.

Mientras las canciones se están reproduciendo, el DJ también puede utilizar las funciones de efectos y bucles de DJ Console Mk4 para llamar la atención sobre distintas partes de las canciones en su mezcla, para animar al público y hacerles bailar: las posibilidades creativas de las mezclas son infinitas, y con un poco de práctica, mezclarás como un profesional en nada de tiempo.

10. CONFIGURACIÓN EN MODO MIDI

DJ Console Mk4 puede funcionar como un controlador MIDI: los botones, ruedas, faders y jog wheels pueden enviar señales MIDI que serán interpretadas por el software compatible con MIDI. En el software que acepte comandos MIDI, debes seleccionar DJ Console Mk4 como el controlador MIDI.

Se pueden enviar 3 tipos de señales: instrucciones sencillas (con estado pulsado o soltado) para los 28 botones, rango de valores (de 0 a 127, dependiendo de la posición) para las 6 ruedas de Treble/Medium/Bass y los 3 faders, y modificadores de velocidad variables (el valor varía según la velocidad de rotación) para las 2 ruedas de pitch y las 2 jog wheels.

Muchas aplicaciones de software musical que incorporan control MIDI incluyen un “modo de aprendizaje”: simplemente haz clic en un botón, gira una rueda o una jog wheel o mueve un deslizador en DJ Console Mk4 para vincular ese control con un control en el software. Algunas aplicaciones populares que incluyen un modo de aprendizaje MIDI son: Native Instruments Traktor, Ableton Live, Mixvibes e Image Line Deckadance.

Entrada MIDI

Control	Tipo de control MIDI	Comando MIDI (decimal)	Tipo de comando	Valores Midi (decimales)		Control	Tipo de control MIDI	Comando MIDI (decimal)	Tipo de comando	Valores Midi (decimales)
K1_DA	Note On/Note Off	1	Button-Toggling Output	“127” : Pressed – “0” : Released		K2_DA	Note On/Note Off	2	Button-Toggling Output	“127” : Pressed – “0” : Released
K3_DA	Note On/Note Off	3	Button-Toggling Output	“127” : Pressed – “0” : Released		K4_DA	Note On/Note Off	4	Button-Toggling Output	“127” : Pressed – “0” : Released
SHIFTED_K1_DA	Note On/Note Off	5	Button-Toggling Output	“127” : Pressed – “0” : Released		SHIFTED_K2_DA	Note On/Note Off	6	Button-Toggling Output	“127” : Pressed – “0” : Released
SHIFTED_K3_DA	Note On/Note Off	7	Button-Toggling Output	“127” : Pressed – “0” : Released		SHIFTED_K4_DA	Note On/Note Off	8	Button-Toggling Output	“127” : Pressed – “0” : Released
Shift_DA	Note On/Note Off	9	Button-Toggling Output	“127” : Pressed – “0” : Released		PBM_DA	Note On/Note Off	10	Button-Toggling Output	“127” : Pressed – “0” : Released
PBP_DA	Note On/Note Off	11	Button-Toggling Output	“127” : Pressed – “0” : Released		Prev_DA	Note On/Note Off	12	Button-Toggling Output	“127” : Pressed – “0” : Released
Next_DA	Note On/Note Off	13	Button-Toggling Output	“127” : Pressed – “0” : Released		Cue_DA	Note On/Note Off	14	Button-Toggling Output	“127” : Pressed – “0” : Released
Play_DA	Note On/Note Off	15	Button-Toggling Output	“127” : Pressed – “0” : Released		Listen_DA	Note On/Note Off	16	Button-Toggling Output	“127” : Pressed – “0” : Released
Load_DA	Note On/Note Off	17	Button-Toggling Output	“127” : Pressed – “0” : Released		Sync_DA	Note On/Note Off	18	Button-Toggling Output	“127” : Pressed – “0” : Released
Source_DA	Note On/Note Off	19	Button-Toggling Output	“127” : Pressed – “0” : Released		Shift_State_DA	Note On/Note Off	20	Button-Toggling Output	“127” : Pressed – “0” : Released
K1_DB	Note On/Note Off	21	Button-Toggling Output	“127” : Pressed – “0” : Released		K2_DB	Note On/Note Off	22	Button-Toggling Output	“127” : Pressed – “0” : Released
K3_DB	Note On/Note Off	23	Button-Toggling Output	“127” : Pressed – “0” : Released		K4_DB	Note On/Note Off	24	Button-Toggling Output	“127” : Pressed – “0” : Released
SHIFTED_K1_DB	Note On/Note Off	25	Button-Toggling Output	“127” : Pressed – “0” : Released		SHIFTED_K2_DB	Note On/Note Off	26	Button-Toggling Output	“127” : Pressed – “0” : Released
SHIFTED_K3_DB	Note On/Note Off	27	Button-Toggling Output	“127” : Pressed – “0” : Released		SHIFTED_K4_DB	Note On/Note Off	28	Button-Toggling Output	“127” : Pressed – “0” : Released

Shift_DB	Note On/Note Off	29	Button-Toggling Output	“127” : Pressed – “0” : Released		PBM_DB	Note On/Note Off	30	Button-Toggling Output	“127” : Pressed – “0” : Released
PBP_DB	Note On/Note Off	31	Button-Toggling Output	“127” : Pressed – “0” : Released		Prev_DB	Note On/Note Off	32	Button-Toggling Output	“127” : Pressed – “0” : Released
Next_DB	Note On/Note Off	33	Button-Toggling Output	“127” : Pressed – “0” : Released		Cue_DB	Note On/Note Off	34	Button-Toggling Output	“127” : Pressed – “0” : Released
Play_DB	Note On/Note Off	35	Button-Toggling Output	“127” : Pressed – “0” : Released		Listen_DB	Note On/Note Off	36	Button-Toggling Output	“127” : Pressed – “0” : Released
Load_DB	Note On/Note Off	37	Button-Toggling Output	“127” : Pressed – “0” : Released		Sync_DB	Note On/Note Off	38	Button-Toggling Output	“127” : Pressed – “0” : Released
Source_DB	Note On/Note Off	39	Button-Toggling Output	“127” : Pressed – “0” : Released		Shift_State_DB	Note On/Note Off	40	Button-Toggling Output	“127” : Pressed – “0” : Released
Menu_U	Note On/Note Off	41	Button-Toggling Output	“127” : Pressed – “0” : Released		Menu_D	Note On/Note Off	42	Button-Toggling Output	“127” : Pressed – “0” : Released
Files	Note On/Note Off	43	Button-Toggling Output	“127” : Pressed – “0” : Released		Folders	Note On/Note Off	44	Button-Toggling Output	“127” : Pressed – “0” : Released
Scratch	Note On/Note Off	45	Button-Toggling Output	“127” : Pressed – “0” : Released		JOG_DA	Control Change	48	Incremental – Coarse (128 values)	127 > 64 : CCW Slow > Fast 1 > 63 : CW Slow > Fast
JOG_DB	Control Change	49	Incremental – Coarse (128 values)	127 > 64 : CCW Slow > Fast 1 > 63 : CW Slow > Fast		PITCH_DA	Control Change	50	Incremental – Coarse (128 values)	127 > 64 : CCW Slow > Fast 1 > 63 : CW Slow > Fast
PITCH_DB	Control Change	51	Incremental – Coarse (128 values)	127 > 64 : CCW Slow > Fast 1 > 63 : CW Slow > Fast		VOL_DA	Control Change	52	Analog – Coarse (128 values)	0 > 127 : Full Down > Full Up
TREBLE_DA	Control Change	53	Analog – Coarse (128 values)	0 > 127 : Full CW : Full CCW		MEDIUM_DA	Control Change	54	Analog – Coarse (128 values)	0 > 127 : Full CW : Full CCW
BASS_DA	Control Change	55	Analog – Coarse (128 values)	0 > 127 : Full CW : Full CCW		XFADER	Control Change	56	Analog – Coarse (128 values)	0 > 127 : Full Left > Full Right
VOL_DB	Control Change	57	Analog – Coarse (128 values)	0 > 127 : Full Down > Full Up		TREBLE_DB	Control Change	58	Analog – Coarse (128 values)	0 > 127 : Full CW : Full CCW
MEDIUM_DB	Control Change	59	Analog – Coarse (128 values)	0 > 127 : Full CW : Full CCW		BASS_DB	Control Change	60	Analog – Coarse (128 values)	0 > 127 : Full CW : Full CCW
CUE2Mix	Control Change	61	Analog – Coarse (128 values)	0 > 127 : Full CW : Full CCW						

Salida MIDI

Control	Tipo de control MIDI	Comando MIDI (decimal)	Tipo de comando	Valores Midi (decimales)		Control	Tipo de control MIDI	Comando MIDI (decimal)	Tipo de comando	Valores Midi (decimales)
K1_DA	Note On/Note Off	1	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON		K2_DA	Note On/Note Off	2	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
K3_DA	Note On/Note Off	3	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON		K4_DA	Note On/Note Off	4	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
SHIFTED_K1_DA	Note On/Note Off	5	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON		SHIFTED_K2_DA	Note On/Note Off	6	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
SHIFTED_K3_DA	Note On/Note Off	7	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON		SHIFTED_K4_DA	Note On/Note Off	8	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
Shift_DA	Note	9	LED	0 : OFF –		PBM_DA	Note	10	LED	0 : OFF –

	On/Note Off		Toggling Input	127: ON			On/Note Off		Toggling Input	127: ON
PBP_DA	Note On/Note Off	11	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON		Cue_DA	Note On/Note Off	14	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
Play_DA	Note On/Note Off	15	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON		Listen_DA	Note On/Note Off	16	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
Sync_DA	Note On/Note Off	18	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON		Source_DA	Note On/Note Off	19	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
K1_DB	Note On/Note Off	21	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON		K2_DB	Note On/Note Off	22	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
K3_DB	Note On/Note Off	23	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON		K4_DB	Note On/Note Off	24	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
SHIFTED_K1_DB	Note On/Note Off	25	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON		SHIFTED_K2_DB	Note On/Note Off	26	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
SHIFTED_K3_DB	Note On/Note Off	27	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON		SHIFTED_K4_DB	Note On/Note Off	28	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
PBM_DB	Note On/Note Off	30	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON		PBP_DB	Note On/Note Off	31	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
Cue_DB	Note On/Note Off	34	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON		Play_DB	Note On/Note Off	35	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
Listen_DB	Note On/Note Off	36	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON		Sync_DB	Note On/Note Off	38	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
Source_DB	Note On/Note Off	39	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON		Files	Note On/Note Off	43	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
Folders	Note On/Note Off	44	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON		Scratch	Note On/Note Off	45	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
Blink_K1_DA	Note On/Note Off	49	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON		Blink_K2_DA	Note On/Note Off	50	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
Blink_K3_DA	Note On/Note Off	51	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON		Blink_K4_DA	Note On/Note Off	52	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
Blink_SHIFTED_K1_DA	Note On/Note Off	53	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON		Blink_SHIFTED_K2_DA	Note On/Note Off	54	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
Blink_SHIFTED_K3_DA	Note On/Note Off	55	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON		Blink_SHIFTED_K4_DA	Note On/Note Off	56	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
Blink_PBM_DA	Note On/Note Off	58	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON		Blink_PBP_DA	Note On/Note Off	59	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
Blink_Cue_DA	Note On/Note Off	62	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON		Blink_Play_DA	Note On/Note Off	63	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
Blink_Listen_DA	Note On/Note Off	64	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON		Blink_Sync_DA	Note On/Note Off	66	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
Blink_Source_DA	Note On/Note Off	67	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON		Blink_K1_DB	Note On/Note Off	69	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
Blink_K2_DB	Note On/Note Off	70	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON		Blink_K3_DB	Note On/Note Off	71	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
Blink_K4_DB	Note On/Note Off	72	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON		Blink_SHIFTED_K1_DB	Note On/Note Off	73	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
Blink_SHIFTED_K2_DB	Note On/Note Off	74	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON		Blink_SHIFTED_K3_DB	Note On/Note Off	75	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
Blink_SHIFTED_K4_DB	Note On/Note Off	76	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON		Blink_PBM_DB	Note On/Note Off	78	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
Blink_PBP_DB	Note On/Note Off	79	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON		Blink_Cue_DB	Note On/Note Off	82	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
Blink_Play_DB	Note On/Note Off	83	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON		Blink_Listen_DB	Note On/Note Off	84	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
Blink_Sync_DB	Note On/Note	86	LED Toggling	0 : OFF – 127: ON		Blink_Source_DB	Note On/Note	87	LED Toggling	0 : OFF – 127: ON

	Off		Input				Off		Input	
Blink_Files	Note On/Note Off	91	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON		Blink_Folders	Note On/Note Off	92	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON
Blink_Scratch	Note On/Note Off	93	LED Toggling Input	0 : OFF – 127: ON		Update_All_Controls	Control Change	127	Control Input	0 : OFF – 127: ON

11. PREGUNTAS FRECUENTES

1. **¿Puedo utilizar DJ Console Mk4 con otro software de DJ distinto al incluido en el paquete?**
   Sí: porque DJ Console Mk4 funciona como controlador MIDI y como puede enviar comandos MIDI, puede utilizarse con cualquier software que acepte comandos MIDI. Consulta el capítulo 10. Configuración en modo MIDI.

2. **¿Puedo utilizar DJ Console Mk4 sin un ordenador?**
   No, DJ Console Mk4 no puede funcionar en absoluto sin estar conectado a un ordenador.

3. **¿Puedo mezclar directamente de CD de audio en el software de mezclas de DJ?**
   Sí, puedes mezclar CD de audio directamente desde la unidad de CD/DVD-ROM en VirtualDJ. Simplemente carga la pista de CD de audio en la lista de reproducción en un deck de DJ Console Mk4, como si fuera un archivo de audio, y la podrás mezclar inmediatamente.

4. **¿Funcionará DJ Console Mk4 si lo conecto a un hub USB?**
   Sí, mientras esté conectado el suministro de corriente del hub USB.

5. **¿Puedo guardar las mezclas de DJ creadas con DJ Console Mk4 en un archivo de audio?**
   Sí, puedes guardar tus mezclas haciendo clic en el botón **REC** en VirtualDJ.

12. SOPORTE TÉCNICO

Si encuentras un problema con tu producto, visita http://ts.hercules.com y selecciona tu idioma. Desde allí podrás acceder a distintas utilidades (preguntas frecuentes (Frequently Asked Questions, FAQ), las últimas versiones de controladores y software) que pueden ayudarte a resolver tu problema. Si el problema persiste, puedes contactar con el servicio de soporte técnico de los productos de Hercules ("Soporte Técnico"):

Por correo electrónico:

Para utilizar el soporte técnico por correo electrónico, primero debes registrarte online. La información que proporciones ayudará a los agentes a resolver más rápidamente tu problema.
Haz clic en **Registration** en la parte izquierda de la página de Soporte técnico y sigue las instrucciones en pantalla.
Si ya te has registrado, rellena los campos **Username** y **Password** y después haz clic en **Login**.

Por teléfono:

España	**901 988 060** Precio de una llamada telefónica local	Lunes a viernes de 13:00 a 17:00 y de 18:00 a 22:00

12.1. Información de garantía

En todo el mundo, Guillemot Corporation S.A. ("Guillemot") garantiza al consumidor que este producto de Hercules estará libre de defectos materiales y fallos de fabricación por un periodo de dos (2) años a partir de la fecha de compra original. Si el producto pareciera estar defectuoso durante el periodo de garantía, contacte inmediatamente con el Soporte Técnico, que le indicará el procedimiento a seguir. Si el defecto se confirma, el producto debe devolverse a su lugar de compra (o a cualquier otro lugar indicado por el Soporte Técnico).

Dentro del contexto de esta garantía, el producto defectuoso del consumidor será reparado o reemplazado, a elección del Soporte Técnico. En los casos que lo autorice la ley aplicable, toda la responsabilidad de Guillemot y de sus filiales (incluyendo sobre daños indirectos) está limitada a la reparación o sustitución del producto de Hercules. Los derechos legales del consumidor con respecto a la legislación aplicable a la venta de bienes de consumo no se ven afectados por esta garantía.

Esta garantía no se aplicará: (1) si el producto ha sido modificado, abierto, alterado, o ha sufrido daños como resultado de una utilización inapropiada u ofensiva, negligencia, accidente, desgaste normal, o cualquier otra causa no relacionada con un defecto material o fallo de fabricación; (2) en caso de no cumplimiento de las instrucciones proporcionadas por el Soporte Técnico; (3) a software no publicado por Guillemot, o sea, a software que está sujeto a una garantía específica proporcionada por su fabricante.

Marca registradas

Declaración de conformidad

NOTICIA DE CONFORMIDAD EN UE: este dispositivo cumple con la Directiva 89/336/CEE del Consejo de 3 de mayo de 1989 sobre la aproximación de las legislaciones de los Estados Miembros relativas a la compatibilidad electromagnética, modificada por la Directiva 93/68/CEE. En un entorno doméstico este producto puede causar interferencias de radio, en cuyo caso puede ser necesario que el usuario tome las medidas adecuadas.
NOTICIA DE CONFORMIDAD EN USA: este dispositivo cumple con los límites para dispositivos de computación de Clase B de acuerdo con la Parte 15 de las reglas FCC.

En caso de funcionamiento incorrecto durante el uso debido a las emisiones electrostáticas, debe salir del software, desconectar el dispositivo del ordenador y luego continuar el uso normal volviendo a conectar el dispositivo al ordenador y reiniciando el software.

Copyright

Renuncia

Guillemot Corporation S.A. se reserva el derecho de realizar cambios en las especificaciones en cualquier momento y sin previo aviso. La información proporcionada por este documento se reconoce que es precisa y fiable. Sin embargo, Guillemot Corporation S.A. no asume ninguna responsabilidad por su utilización; ni por infligir las patentes u otros derechos de terceras partes que resulten de su utilización. Este producto está disponible en versión especial para integración en PC o similar. Ciertas funciones detalladas en este manual no están disponibles en dicha versión. En la medida de lo posible, se incluirá un fichero **README.TXT** en el CD-ROM de instalación con las diferencias entre el producto descrito en este manual y el producto en versión especial.

Acuerdo de licencia de software para el usuario final

IMPORTANTE: por favor, lea el Acuerdo cuidadosamente antes de abrir e instalar el Software. Al abrir el embalaje del Software, acepta cumplir los términos de este Acuerdo. El Software incluido en este paquete se licencia, no se vende, y está disponible solamente bajo los términos del presente Acuerdo de licencia. Si no acepta los términos, debe devolver el Software junto con el contenido de la caja, en el plazo de 15 días, al lugar donde lo compró.

El Software de Guillemot Corporation S.A. (a partir de aquí llamado el "Software") es copyright de Guillemot Corporation S.A. Todos los derechos están reservados. El término "Software" se refiere a toda la documentación y material relacionado, incluyendo controladores, programas ejecutables, bibliotecas y archivos de datos. Al comprador se le otorga solamente una licencia de utilización del Software. El licenciatario también acepta los términos y condiciones del presente Acuerdo en lo referente al copyright y a los demás derechos propiedad del Software, documentación y material relacionado de terceras partes incluido en el paquete.

Guillemot Corporation S.A. se reserva el derecho de terminar esta licencia en el caso de que no se cumpla cualquiera de los términos o condiciones expuestos en el presente Acuerdo. Si esto sucediese, todas las copias del Software deberían ser devueltas inmediatamente a Guillemot Corporation S.A.; quedando el comprador responsable de cualquier daño resultante.

Licencia:

1. La licencia se otorga sólo al comprador original. Guillemot Corporation S.A. retiene todos los títulos y propiedad del Software y se reserva todos los derechos no otorgados especialmente. Al licenciatario no le está permitido sublicenciar o arrendar ninguno de los derechos que se le otorgan. La transferencia de la licencia está permitida, siempre que quien transfiere no retenga ninguna parte o copia del Software, y a quien se transfiere acepte los términos y condiciones del presente Acuerdo.
2. El licenciatario sólo puede utilizar el Software en un solo ordenador en cada momento. La parte legible por la máquina del Software puede transferirse a otro ordenador siempre que sea borrada previamente de la primera máquina y no haya posibilidad de que el Software pueda utilizarse en más de una máquina en un momento determinado.
3. El licenciatario reconoce la protección de copyright que pertenece a Guillemot Corporation S.A. La información de copyright no debe eliminarse del Software, ni incluso de cualquier copia, ni de cualquier documentación, escrita o electrónica, que acompañe al Software.
4. Al licenciatario se le otorga el derecho de realizar una copia de seguridad de la parte del Software legible por una máquina con la condición de reproducir todas las informaciones sobre el copyright y propiedad.
5. Excepto cuando el presente Acuerdo lo permita expresamente, el licenciatario tiene estrictamente prohibido entablar, ni permitir que terceras partes entablen, lo siguiente: proporcionar o revelar el Software a terceras partes; proporcionar utilización del Software en una red, múltiples PC, disposiciones multiusuario o de tiempo compartido, cuando los usuarios no sean licenciatarios individuales; realizar alteraciones o copias de cualquier tipo del Software; realizar cualquier intento de desensamblar, descompilar o realizar ingeniería inversa del Software de cualquier forma o manera, o entablar cualquier actividad encaminada a obtener información subyacente no visible para el usuario durante la utilización normal del Software; realizar copias o traducciones del Manual del usuario.

RECOMENDACIÓN DE PROTECCIÓN AMBIENTAL



Al terminar su vida útil, este producto no debe tirarse en un contenedor de basuras estándar, sino que debe dejarse en un punto de recogida de desechos eléctricos y equipamiento electrónico para ser reciclado.

Esto viene confirmado por el símbolo que se encuentra en el producto, manual del usuario o embalaje.

Dependiendo de sus características, los materiales pueden reciclarse. Mediante el reciclaje y otras formas de procesamiento de los desechos eléctricos y el equipamiento electrónico puedes contribuir de forma significativa a ayudar a proteger el medio ambiente.

Contacta con las autoridades locales para más información sobre el punto de recogida más cercano.